

الوحش المعدل



سيسيكا
==

اسلوب الإدخال

الاستعداد للعب

١. تأكد أن الجهاز متفقا

٢. أدخل شريط اللعب في Power Base. وفقا لما جاء في كراس SEGA SYSTEM

٣. شغل الجهاز فإذا لم يظهر شيء على الشاشة، اضغط على الجهاز وأخرج الشريط، وعاود المحاولة.

٤. ادى ظهور العنوان على الشاشة اضغط على الزر أو ٢ لبدء اللعبة

انتبه

تأكد أن الجهاز مغطى وأنت تدخل أو تخرج الشريط من Mega

الوحش المعذّل

كنت في الماضي قائد عسكرياً رومانياً، ومقاتلاً شجاعاً لا يخشى الموت. وعندما مت في ميدان القتال بشجاعة وشرف، طُفئت لك ستجد السلام والراحة الأبدية

ولكن عندما اختطف الشرير نيف، سيد العالم السفلي، أثينة الجميلة بحث زيوس والدها عن مقاتل قوي وشجاع لينقذها. فاختارك أنت... وأخرجك من القبر! ولما كان ظنك أن تقابل مخلوقات فوق الطبيعة، يُدعى زيوس قدرات تفوق الطبيعة أنت أيضاً

من مبيكات عدوك كرات الأرواح السحرية. فإذا هزمت الأعداء وأخذت كرات الأرواح، اكتسبت قوة الوحش المعذّل، وهي قوة تمكنك من أن تتحوّل إلى عدو من المخلوقات المخيفة!

تستطيع أن تتحوّل من إنسان عادي إلى إنسان قوي ثم إلى ذئب، وثقب، وإمبر، وأخيراً إلى إنسان الذئب الذهبي. وتستطيع إذاً أن تصنع ما لم يستطيع إنسان حي أو ميت أن يفعله من قبل... أن تقابل شياطين العالم السفلي وأن تنتصر عليهم.

تستطيع أن تسمع من بعيد بكاء أثينة الجميلة. لقد أهداك زيوس إلى الأرض، في المقبرة التي كنت مسجى فيها. هناك ينتظره رجال نيف المشبهون. لكك أخذت تقاتل أشد ما كنت... لأن صرختك في حياتك الأولى كانت: «لا أهلب الموت».

هَبًا إِلَى اللّٰعِبِ

① زر الاتجاه D-Button.

② الزر ١

③ الزر ٢

زر الاتجاه (D-Button)

يحرك القائد الروماني ومعه ويسرة. إضغط إلى الأسفل لتجعل القائد يركع

الزر ١

البدء اللعب والرفس.

الزر ٢

للكم

الزران ١ و ٢ معاً

للتفكر

زر الاتجاه إلى الأسفل مع الزر ١

للتقدم أرفساً والرفس إلى أعلى

(بعد التحول إلى الوحش المعطل. لتبديل مهام الزرين ١ و ٢. التفاصيل نهدما في التعليمات لكل جولة.)



ميدان القتال

① مقياس الحياة

② العلامات

③ العلامة القصوى

④ الأعمار الباقية

⑤ القائد الروماني

نهداً للعبة إضغط على الزر ١ على جهاز القيادة.

مقياس الحياة

في البدء تملك في مقياس الحياة ٢ وحدات. وكلما أصابك العدو نقص المقياس. وتلفد الحياة إذا أخفض مقياس الحياة.

انتهاء اللعب

تبدأ اللعبة بثلاثة أعمار. فإذا خسرتها انتهت اللعبة.



كيف نصبح وحشاً معذلاً؟

تستطيع أن تتحول إلى وحش معذل إذا حصلت على كرات الأرواح. وتجد هذه الكرات في داخل النشاب الأبيض المرتبجة الرأس. وعندما تهزم واحداً من هذه النشاب تقلت إحدى هذه الكرات في الهواء. فلا تدعها تفلت منك!

تبدأ كل جولة وانت إنسان عادي. ولكن ما إن تلتقط أول كرة حتى تتحول إلى رجل متفوق ملفوف العضلات. وإذا التقطت كرة أخرى تحوّل ذلك التحول الجنيح إلى وحش معذل!

في كل جولة تتحول إلى وحش آخر بعد تحوّلك بوقت قصير يظهر نيف ليرسل إليك أحد تابعيه المشوّهين ليقاتلك. عليك أن تهزم هذا المخلوق اللطيف، لتتقدم إلى الجولة التالية.



ال الجولة الأولى الذئب

تعود إلى الأرض إلى المظيرة دائها التي امضيت فيها
مائة سنة ونيف. عليك فعنا أن تقاتل الزومبي والأرواح
الشريرة التي أرسلها خيف إلى المقبرة وخرائب القصر.
النقط كرتين من كرات الأرواح في هذه الجولة، فلتحول
إلى مستشذب ذي قوة مرهوبة!

وتعمل الزوارك على النحو التالي

الزور ١

كرة النار الكلمة تطلق كرات نارية من يديك!

الزور ٢

سهم النار توحه القوة النارية لتدمر كل الأعداء في
الانحاء الذي أمامك!

الجولة الثانية الثعبان

اقتربت خطوة من العالم السفلي عليك أن تشق طريقك
في كهف مظلم ورطب، يعج بالمخلوقات الكاسرة
المتعطشة إلى دمك! إذا التقطت كرات الأرواح هنا،
تحولت إلى تين مصفح بالحراشف، وقادر على الطيران!

وتعمل الزوارك على النحو التالي

الزور ١

خسوف الصواعق تخرج الصواعق من يديك.

الزور ٢

القوة الداخلية يتكهرب جسمك كله. فتتحرق كل ما
تلمس.

الزور D

يحرك الثنين يمة وبسرة. وإلى الأعلى والأسفل.

الجولة الثالثة: النمر

في هذه الجولة تحطم أبواب حصن نيف! فهل نجست
الثينة في الجوارح عليك أن تكتشف هذا. وإذا التفتت
كرات الأرواح فستتحول إلى سر جناح في هذه الجولة

وتعمل الزوارك على النحو التالي

الزور ١

النار الفتاة شوح كرة من نار من اطراف اصابعك

الزور ٢

عود النار الأعداء من حولك ومن تحتك سيحترقون
بالنار التي ترسلها إلى الأعلى والأسفل!



الجولة الرابعة: الرجل - الذئب الخدب

في داخل معال ديف، قلب حصنه، عليك أن تغفل الفخ المحفوظات. وإن تواجه نيف نفسه في شكله الشبواني ولكن لا تهاش إذا استطعت أن تلتقط كرات الأرواح تحولت إلى أقوى الوحوش الممثلة على الإطلاق. إنسان الذئب الذهبي

وتعمل أزرارك على النحو التالي

الزر ١

النار الذهبية كرات ملتهبة من نار مذقية، تحرق أعداك

الزر ٢

السهم الذهبي يبيد أعداك في موجة نارية مذقية

إعرف أعداك

إنهم تابعون لـ ورجاء المشعوذين، وسيحاولون منعك من إنقاذ أثينة.

١ ذو الرأس المقطوع. ١٠٠ علامة

هذا الزومي يسد لكلمات عندما يقترب.

٢ الرجل البطيء. ١٠٠ علامة

إنه الزومي الدائي. وهو يتلجج فور ملامسته.

٣ سيد القبر. ٣٠٠ علامة

هذا الغول ذو الرتبة العالية يده طويلة وقلبه لا يرحم.

٤ أوركوس المشعوخ. ٥٠٠ علامة

هذا الطائر المربع يتغذى من السماء

٥ الذئب المزوجة الرؤوس ١٠٠٠ علامة

هذه الأشباح المتوحشة تهاجم جماعات. وتجد بينها ذئباً بيضاً، تحتوي في داخلها على كرات الأرواح التي تحتاج إليها للتحول إلى وحش معذل

٦ اغار (الوثيس)

يهاجمك بقطع رأسه ولذلك به وتنمو له رؤوس لا تحصى بسرعة هائلة. لتروده ما يحتاج إليه من ذخيرة



١٠ العنزة الدموية ٢٠٠ علامة
إذا عَمَّك هذا الوحش بأَسِنَّاته الحادة أفقدك قدرتك

١١ إبرة الكهوف ١٠٠ علامة
هذا الدبُّور العملاق يملك رُبَاتِي قاتلة.

١٢ الشيطان ذو القنوم ٥٠٠ علامة
هذا الوحش يحمل قنوماً عملاقاً، ويهاجم من فوق.

١٣ القمصاح الجهنمي (رئيس)
هذا الوحش الطائر يهاجم نافذة القار من فمه
١٤ الدائب ذو الأجراس ٥٠٠ علامة
هذا الوحش يقبض الثَّيْلَ الصيني، ويهاجم من فوق
ومن تحت أنثته إلى قوقعة أجراسه

١٥ نافذة العيون (رئيسة)
هذه الفتحة المقوّزة تنقث أبواباً سامة تشبه
العيون إذا لمسك واحدة منها، فأنت ميت!



١٦ السحكة المنشطر ١٠٠ علامة
هذا المخلوق يمتلك عموداً قفرياً أمضى من شقرة
مشار وعندما تدور هذه السحكة تصبح خطرة جداً.

١٧ وحيد القرن ٣٠٠ علامة
يستطيع هذا الوحش الشيطاني تسديد رصاصات طائرة
مذهلة في سرعتها

١٨ الخنزير البري ٥٠٠ علامة
هذا الخنزير البري الضخم، بارع جداً في الدفاع عن
نفسه، ولذا يصعب النيل منه.



علاوات

إضافة إلى العلامات التي نعرضها حين تهزم الأعداء تحصل أيضاً على علاوات حين تهزم رؤساء التابعين

والعلاوات هي التالية

إذا هُزم رئيس التابعين عند ظهوره أول مرة حصلت على ١٠٠ ٠٠٠ علامة

إذا هُزم رئيس التابعين عند ظهوره ثاني مرة حصلت على ٥٠ ٠٠٠ علامة

إذا هُزم رئيس التابعين عند ظهوره ثالث مرة حصلت على ٥٠ ٠٠٠ علامة

ملحوظة

لا تستطيع مهاجمة رؤساء تبليغي نيل الاشرار إلا إذا كنت في حالة وحش معكّل



نصائح مفيدة

● تعلم أي الضربات تزدي العدو: التكم أو الرفس: فلكل عدو نقاط ضعفه وقوته

● لا تدع كرات الأرواح تكثر خارج الشاشة: فإذا لم تكتسب قوة الوحش المعكّل أصبحت في موقف ضعيف للغاية

● لمتابعة اللعب إذا ظهرت شاشة انتهاء اللعبة اضغط على زر D-Button في زاوية اليسار العليا والزرين ١ و ٢ معاً عندئذ تظهر عبارة CONTINUE، ويصبح في إمكانك استئناف اللعب عند بداية الجولة الأخيرة التي لعبتها.



كيف نستخدم بطاقة SEGA الشريط MEGA

لقد صُنعت بطاقة SEGA شريط MEGA خصيصاً لاستخدامها في SEGA MASTER SYSTEM II

للحفاظ عليهما

لا تبلّغهما

لا تطوحيهما

لا تعرّضهما لأي صدمة عنيفة

لا تلتصقيهما

لا تعرّضهما للشمس

لا تقرّبيهما من مصدر

لا تبلّغهما نتر أو

للحرارة المرتفعة

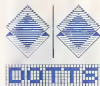
بفزيّر أو جلافهما

● إحرص على عدم لصق أي شيء على بطاقة SEGA

● إذا ابتلأ حقلهما قبل الاستخدام

● إذا اتّسخا امسحيهما بلمشاة ناعمة مبلولة ماء وصابوناً

● بعد الاستخدام اذهبيهما إلى العلبة



ص.ب : ٨٣٦١ جدة ٢١٤٨٢ - المملكة العربية السعودية تليفون : ٦٤٣٣٨٣٨ (٠٢) فاكس : ٦٤٣٣٠٨٨ (٠٢)